Menu

Combat

Informations de contact

1 Informations importantes

Avant d'utiliser ce logiciel, lisez attentivement ce mode d'emploi. Si ce logiciel est destiné à être utilisé par de jeunes enfants, un adulte doit leur expliquer en détail le contenu de ce mode d'emploi.

Lisez également le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS avant toute utilisation. Il contient des informations importantes qui vous permettront de profiter au mieux de vos logiciels.

◆ Dans ce mode d'emploi, sauf indication contraire, le terme « Nintendo 3DS » désigne à la fois la console Nintendo 3DS™ et la console Nintendo 3DS™ XL.

Informations sur la santé et la sécurité

⚠ IMPORTANT

L'application Informations sur la santé et la sécurité, accessible depuis le menu HOME, contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité.

Pour y accéder, touchez l'icône ⚠ dans le menu HOME, puis touchez DÉMARRER et lisez attentivement le contenu de chaque section. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur HOME pour retourner au menu HOME.

Nous vous recommandons également de lire intégralement le mode d'emploi de la console, en particulier la section Informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser un logiciel Nintendo 3DS.

Consultez la section Informations sur la santé et la sécurité du mode d'emploi de la console pour lire les précautions relatives à la communication sans fil et au jeu en ligne.

Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Six langues sont disponibles pour ce logiciel : anglais, français, italien, allemand, espagnol et japonais. Si votre console Nintendo 3DS est déjà réglée sur l'une de ces langues, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Vous avez également la possibilité de changer la langue dans le jeu. Pour ce faire, choisissez TACTIQUES sur le menu principal, puis CONFIG. et PARAMÈTRES MESSAGES.

Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge de ce logiciel ou d'autres, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre pays de résidence.

PEGI (Europe) :
www.pegi.info

USK (Allemagne) :
www.usk.de

Classification Operations Branch (Australie) :
www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande) :
www.censorship.govt.nz

Attention

Ce logiciel (y compris tout contenu numérique et toute documentation que vous téléchargez ou utilisez avec ce logiciel) sous licence de Nintendo est réservé à votre usage personnel et non commercial sur votre console Nintendo 3DS. L'utilisation de ce logiciel avec tout service en ligne est soumise aux termes du contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et de la politique de confidentialité, qui inclut le code de conduite Nintendo 3DS.

Toute reproduction ou distribution non autorisée est interdite.
Ce logiciel contient des systèmes de protection contre la copie destinés à empêcher la copie de son contenu.
Votre console Nintendo 3DS et ses logiciels ne sont pas destinés à être utilisés avec des modifications techniques non autorisées, existantes ou futures, de la console Nintendo 3DS ou des logiciels, ni

avec des dispositifs non autorisés. Après une mise à jour de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels, toute modification technique non autorisée, existante ou future, de la console Nintendo 3DS ou des logiciels, et toute utilisation de dispositifs non autorisés pourraient rendre votre console Nintendo 3DS définitivement inutilisable. Tout contenu lié à une modification technique non autorisée de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels peut également être effacé.







CTR-P-BTRP-00

2 Partage d'informations

Le terme « contenu généré par l'utilisateur », ou CGU, désigne tout contenu dont un utilisateur est l'auteur : message, Mii, image, photo, fichier vidéo ou audio, QR Code, etc.

Échanges de CGU

Les précautions suivantes s'appliquent aux échanges entre utilisateurs de contenus générés par les utilisateurs. Les contenus échangés varient d'un logiciel à un autre.

- Les contenus téléchargés vers les serveurs sont visibles par d'autres utilisateurs. Ils peuvent également être copiés, modifiés et redistribués par des tiers.
  Soyez vigilant, car vous ne pouvez pas effacer les contenus envoyés, ni limiter leur utilisation.
- Tout contenu téléchargé vers les serveurs est susceptible d'en être retiré sans avertissement.
  Nintendo peut également retirer ou rendre inaccessible tout contenu qu'il jugerait inapproprié.
- Lorsque vous téléchargez vers les serveurs ou créez du contenu...
  - n'incluez aucune information qui pourrait révéler votre identité ou celle d'un tiers, comme un nom, une adresse e-mail ou postale,

ou un numéro de téléphone ;
- n'incluez aucune donnée qui pourrait blesser, heurter ou gêner un tiers ;
- n'enfreignez pas les droits d'autrui. N'utilisez aucun contenu appartenant à un tiers ou représentant un tiers (photo, image, vidéo) sans son autorisation ;
- n'incluez aucun contenu illégal ou qui pourrait être utilisé pour faciliter une activité illégale ;
- n'incluez aucun contenu contraire à la morale publique.

3 Fonctions en ligne

Ce logiciel est compatible avec le Nintendo Network™.
Grâce à ce logiciel, vous pouvez ajouter des amis, mettre à jour leur profil et le vôtre, ainsi qu'inviter des amis Internet.

◆ Consultez le mode d'emploi Nintendo 3DS pour plus d'informations sur la façon de connecter votre console à Internet.

À propos du Nintendo Network



Le Nintendo Network est un service en ligne qui vous permet de jouer avec des joueurs du monde entier, de télécharger de nouveaux logiciels et des contenus additionnels, d'échanger des vidéos et des messages, et bien plus encore !

Précautions concernant Internet

● La liste d'amis est conçue pour être utilisée uniquement par vous et les personnes que vous connaissez. Le fait de partager votre code ami en ligne sur des forums ou avec des inconnus pourrait vous exposer à recevoir

des données indésirables ou des commentaires offensants. Ne partagez donc pas votre code ami avec des inconnus.

- Évitez de nuire à autrui par votre comportement, ne manipulez pas les données de jeu. De tels agissements seront sanctionnés et pourraient aboutir à l'interdiction d'accès au service.
- Veuillez noter que le serveur du jeu est susceptible d'être temporairement indisponible sans avertissement préalable pour des opérations de maintenance. De plus, il n'est pas exclu que ce service soit à l'avenir interrompu pour les logiciels compatibles.

4 Contrôle parental

Certaines fonctions de ce logiciel peuvent être restreintes grâce aux options de contrôle parental ci-dessous.

◆ Pour plus de détails sur le contrôle parental, consultez le mode d'emploi de la console.

● Services d'achats Nintendo 3DS
Limiter l'achat des boissons PS (Points de sommeil) (p. 32).

● StreetPass
Limiter la distribution de profils (p. 26) et de colosses (p. 27) via StreetPass.

● Interactions en ligne
Restreindre l'ajout d'amis ainsi que la mise à jour de données via Internet (p. 31). Ceci bloque l'accès au serveur indépendant pour ce jeu. L'ajout d'amis est limité pendant toute l'aventure.

● Ajout d'amis
Restreindre l'ajout d'amis (p. 30) via le mode sans fil local. L'ajout d'amis est limité pendant toute l'aventure.



Tiz est un garçon de dix-neuf ans aimable et doté d'un sens profond de la justice. Unique survivant de Norende, il a été emmené à Caldisla après que son village a été englouti par le Gouffre. Le jeune miraculé y fait alors une rencontre qui va changer sa vie et décide de s'allier à Agnès, qui a fait le serment d'arrêter les ténèbres qui ont détruit le foyer de Tiz. Ce dernier a été profondément marqué par son incapacité à sauver son jeune frère, la seule famille qu'il lui restait. Il a juré de reconstruire le village de Norende un jour.



Agnès est une jeune fille de vingt ans qui poursuit sa mission avec zèle. Vestale de l'orthodoxie cristalline, une religion à l'histoire aussi longue que passionnante, elle veille sur le Cristal du vent, l'un des quatre cristaux vénérés par les fidèles. Lorsque le sombre pouvoir envahissant le monde engloutit son temple, ses acolytes se sacrifient pour la sauver. Se retrouvant seule pour la première fois de sa vie, elle quitte alors le temple et, avec l'aide d'une cristalline rencontrée en chemin, part en quête pour réveiller les cristaux.



Édéa est une jeune fille de dix-huit ans aux idées bien arrêtées sur le bien et le mal. Fille unique de l'austère grand maréchal qui règne sur le duché d'Éternia, un royaume prêchant l'anticristallisme et rejetant l'orthodoxie cristalline, elle a été formée par son père, mais ses talents n'ont pas encore été réellement mis à l'épreuve. Sa première mission consiste à soumettre les vestales. Mais choquée par les actes abominables commis par l'armée du duché, elle rejoint Tiz et son groupe dans leur quête, trahissant ainsi sa patrie et son père.



Bien que personne ne connaisse son âge, Ringabel ressemble à un jeune homme d'environ vingt-et-un ans, ce qui l'amène à endosser un rôle de grand frère au sein du groupe. Il aime plaisanter sur le fait qu'il voyage de par le monde pour briser le cœur des femmes. Toutefois, derrière cette façade insouciante se cache un jeune homme intelligent, en quête de ses origines, qui ne peut s'appuyer que sur quelques souvenirs lointains et flous. À son réveil, après avoir perdu la mémoire, il découvre dans ses affaires un mystérieux carnet intitulé Journal de D, qui semble prédire son avenir. Il rejoint les trois autres jeunes gens, car leurs noms y sont inscrits.

6 Commandes

Commandes sur la carte du monde/en ville

Se déplacer	◎
Entrer/Sortir	Ⓐ/L
Examiner/ Parler	Ⓐ/L
Discussion	Ⓨ
Ignorer les discussions	Ⓑ
Accélérer le texte	✚/Ⓐ/L
Défilement automatique des événements	Ⓨ
Ignorer les événements	Ⓧ
Afficher le menu	Ⓧ/START
Afficher le menu Carte	✚

Autres commandes

Sélectionner	✚
Valider	✚/Ⓐ
Annuler/Retour	✚/Ⓑ

Changer de catégorie	✚/L/R
Changer de personnage (sur l'écran Menu)	L/R
Tourner la page (Journal de D)	L/R
Modifier la vitesse de combat (en combat)	✚
Changer de menu	Gauche/Droite sur ◎ (Classe, Compétence, Équiper, et Spécial uniquement)
Afficher des infos détaillées	Gauche/Droite sur ◎ (en combat)

Commandes tactiles

Vous pouvez également afficher le menu Carte, ignorer des événements, consulter les descriptions des compétences et faire d'autres opérations en touchant l'icône correspondante sur l'écran tactile.



7 Lancement

Le jeu se lance lorsque vous choisissez un fichier sur l'écran-titre. Vous pouvez également toucher l'icône Menu pour afficher les options Copier et Effacer (p. 8).



Icône Menu

Jouer depuis le début

La partie commence une fois que vous avez choisi NOUV. PARTIE et paramétré différentes options comme la Difficulté et la Sauvegarde auto.

◆ Les paramètres Difficulté et Sauvegarde auto. peuvent être modifiés sur l'écran Config. (p. 20).



Transférer des données à partir de la démo

Si vous disposez de données de sauvegarde provenant de la version démo sur une carte SD, vous pourrez bénéficier de certains avantages dans le jeu.

Continuer une partie

Sélectionnez un fichier de sauvegarde.





Lancer partie

Reprenez la partie à partir de la dernière sauvegarde.



Film RA

Chargez des cartes RA avec l'appareil photo Nintendo 3DS pour regarder des films RA mettant en scène des personnages du jeu. Visitez le site officiel (www.bravelydefault.nintendo.fr) pour obtenir plus d'infos sur les films RA et notamment savoir comment télécharger des cartes RA.

> Ce logiciel utilise le capteur gyroscopique. Pour éviter de vous blesser ou d'endommager les objets alentour, assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous et tenez fermement la console à deux mains.



8 Menu-titre

Copier

Pour copier des données, sélectionnez un fichier source, puis un fichier de destination.

Effacer

Effacez un fichier. Si vous sélectionnez EFFAC., toutes les données de sauvegarde et de jeu seront effacées. Les PS et boissons PS seront également effacés.

◆ Vérifiez le fichier avant de l'effacer. Une fois effacés, les fichiers ne peuvent plus être récupérés.



Sauvegarder des données



Vous pouvez sauvegarder votre progression dans le menu Aventurier (p. 12) et le menu Sauvegarde (p. 13).



Sauvegarde auto.

Lorsque vous activez la sauvegarde automatique, le jeu enregistre automatiquement votre progression à différents moments, notamment lorsque vous entrez dans certains bâtiments, que vous les quittez, ou à la fin des événements. Il est possible de modifier le paramètre Sauvegarde auto. sur l'écran Config. (p. 20) ou lorsque vous créez une nouvelle partie (p. 7).

◆ Certaines actions sont sauvegardées automatiquement, comme la reconstruction du village de Norende (p. 14).

- Pendant une opération de sauvegarde, évitez d'éteindre ou de réinitialiser la console et, le cas échéant, de retirer la carte de jeu ou la carte SD. Ne salissez pas les contacteurs. Vous risqueriez de perdre définitivement des données.
- N'utilisez aucun accessoire ou logiciel pour modifier vos données de sauvegarde, car cela pourrait vous empêcher de progresser dans le jeu ou causer une perte de données. Faites attention, car toute modification est définitive.

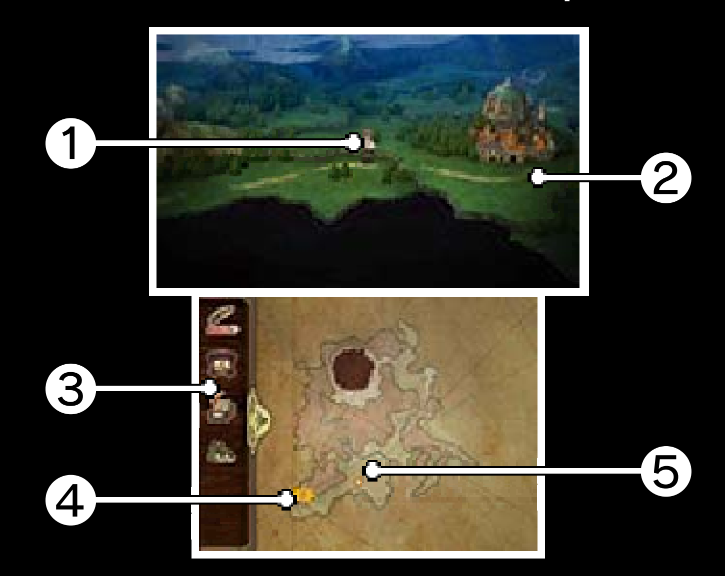


10 Carte du monde

Déplacez-vous sur la carte du monde pour visiter villes, villages et autres donjons.

Écran de la carte du monde

L'écran 3D affiche votre personnage et son environnement immédiat. L'écran tactile affiche la carte des environs et le menu Carte (p. 13).



❶ Personnage

Le personnage placé à la tête du groupe avec la commande Organiser (p. 20) s'affiche.

❷ Villes et donjons

Approchez-vous d'un lieu et appuyez sur Ⓐ ou Ⓛ pour y entrer.

❸ Menu Carte

Sauvegardez votre progression et consultez des informations concernant votre aventure.

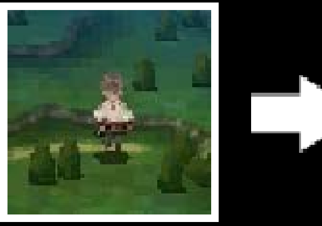
❹ Destination

Les destinations des quêtes importantes sont représentées par [icône] et les autres destinations par [icône].

❺ Votre emplacement actuel

À propos de l'écoulement du temps

Sur la carte du monde, le temps s'écoule du matin au soir en passant par l'après-midi, jusqu'à la tombée de la nuit. Les ennemis que vous rencontrez et votre environnement changent donc en fonction de l'heure qu'il est.







Matin/
Après-midi

Nuit

Ouvrir des coffres/ Examiner

Appuyez sur Ⓐ ou 🄻 pour ouvrir des coffres aux trésors ou examiner un objet qui vous semble louche.



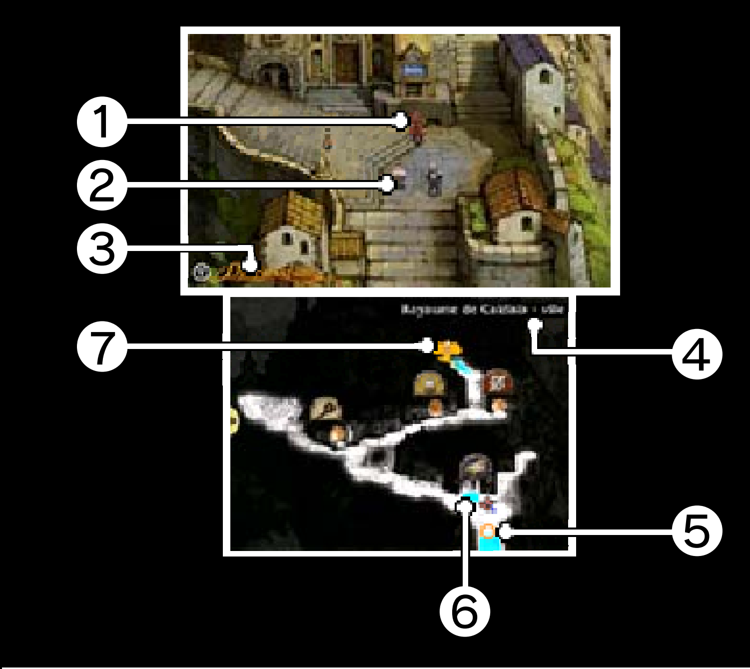
Monter à bord des aéronefs

Lors de vos aventures, vous obtiendrez un aéronef qui vous permettra de vous déplacer plus rapidement et d'accéder à des endroits inaccessibles auparavant.

11 Villes

Visitez des villes pour obtenir les renseignements et l'équipement dont vous avez besoin.

Écran de ville



❶ Aventurier (p. 12)

❷ Personnage

❸ Discussion

Apparaît lorsque des Discussions sont disponibles.

❹ Nom du lieu actuel

❺ Votre emplacement actuel

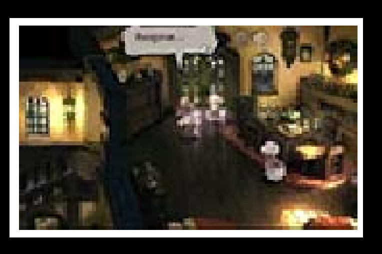
❻ Entrée/Sortie (en bleu)

Approchez-vous des bâtiments et appuyez sur Ⓐ ou 🄻 pour y entrer ou afficher la carte du monde.

❼ Destination

Les destinations des quêtes importantes sont représentées par [icône] et les autres destinations par [icône !Sub].

Parler aux gens



Approchez-vous de la personne à qui vous souhaitez parler, puis appuyez sur Ⓐ ou Ⓛ.

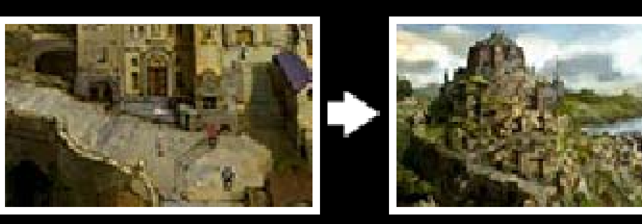
Discussions



La mention « Discussion » apparaît sur l'écran 3D dans certaines conditions.
Appuyez alors sur Ⓨ pour afficher les discussions entre les différents membres du groupe.

Angles de vue

Dans les villes et bâtiments, si vous ne faites rien pendant quelques instants, le jeu fait un zoom arrière pour vous offrir une vue d'ensemble. L'affichage revient à la vue précédente si vous vous déplacez.





12 Services des villes

Pour utiliser l'un des services proposés par les villes, il vous suffit de vous approcher et d'appuyer sur Ⓐ ou Ⓛ. La section suivante présente les services de la ville de Caldisla.

Auberge

Récupérez vos PV et PM (p. 15) pendant votre séjour à l'auberge. Toutes vos altérations d'état (p. 22) sont également soignées.



Marchand

Achetez des objets.



Armurerie

Achetez et vendez des armes, armures et accessoires, et changez votre équipement (p. 17).

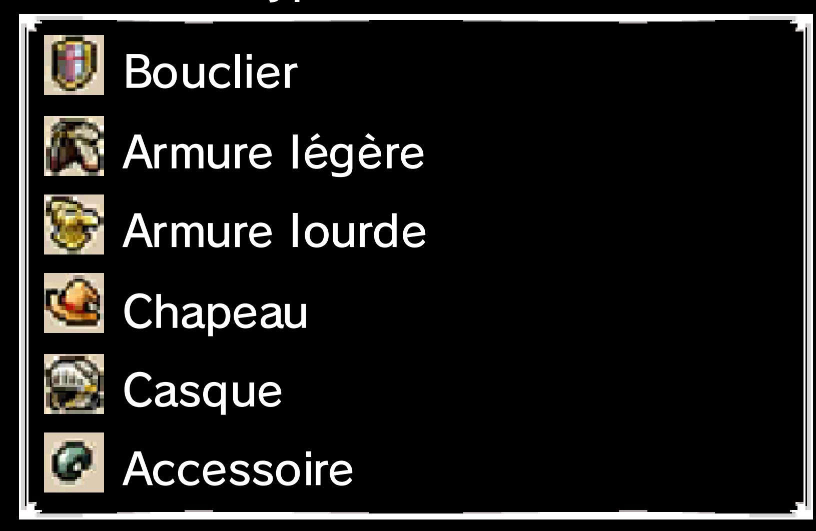


Types d'armes



- Dague
- Hache
- Bâton
- Épée
- Lance
- Poigne
- Katana
- Sceptre
- Arc

Types d'armures



- Bouclier
- Armure légère
- Armure lourde
- Chapeau
- Casque
- Accessoire

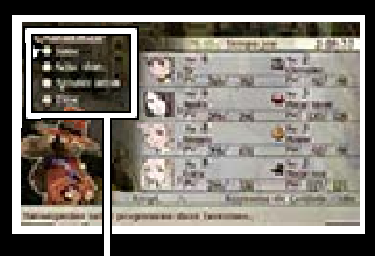
Boutique de magie



Achetez des parchemins magiques. Vous devez avoir la compétence correspondante (p. 17) ainsi qu'un parchemin.

Aventurier

Le menu Aventurier s'affiche lorsque vous parlez à l'aventurier et que vous choisissez l'option Sauvegarder.



Menu Aventurier

 Menu Aventurier

Sauv.	Sauvegardez votre progression (p. 9).
Actu. don.	Utilisez Internet (p. 31) pour actualiser vos données.
Ajouter amis	Ajoutez des amis en local (p. 30) ou par Internet.
Titre	Revenez à l'écran-titre.

13 Menu Carte

Le menu Carte s'affiche lorsque vous appuyez sur ✚ ou lorsque vous touchez sur l'écran tactile.

◆ Certains menus deviennent uniquement disponibles lorsque vous avez progressé au-delà d'un certain point.

Sauvegarde

Vous pouvez sélectionner ce menu à partir de la carte du monde. Comme avec le menu Aventurier (p. 12), il permet de sauvegarder votre progression, d'actualiser vos données et d'ajouter des amis.

Quêtes

Consultez votre progression dans différentes quêtes.

Quêtes d'initiation	Accomplissez des quêtes qui permettent d'apprendre les bases pour vos aventures.

Messagerie

Obtenez les profils des joueurs que vous croisez grâce à StreetPass (p. 28 et 29).

Village de Norende (p. 14)

Reconstruisez le village de Norende, où Tiz est né et a grandi.

Journal de D

Consultez des initiations et des informations obtenues lors de vos aventures.

Écrits énigmatiques	Découvrez des événements à venir.
Notes	Consultez des informations obtenues lors de vos aventures.
Encyclopédie	Consultez des informations sur les objets obtenus, les ennemis croisés, les bonus de combat, les compétences génomes et combinaisons.
Aide	Consultez l'initiation du jeu.
Description classes	Consultez des informations sur les classes débloquées.
Événements	Consultez les événements qui se sont produits jusqu'à présent.

◆ L'option Événements permet de sélectionner la langue dans

laquelle vous souhaitez regarder un événement.

Menu Aéronef

Voyagez de par le monde dans un aéronef géant. Il est uniquement possible de sélectionner ce menu dans une zone où vous pouvez monter à bord de l'aéronef.

Monter à bord	Montez à bord de l'aéronef. Une fois à l'intérieur, vous pouvez sélectionner PILOTER VOUS-MÊME pour piloter l'aéronef manuellement.
Pil. auto.	Pour que l'aéronef vole en pilote automatique, sélectionnez un continent, puis une destination telle qu'une ville ou un donjon.

14 Village de Norende

Dans le menu Carte, sélectionnez Norende, le village de Tiz englouti par le Gouffre, pour le reconstruire.

◆ Dans le village de Norende, toutes les actions à l'exception de Retour ( ) s'effectuent uniquement à l'aide de commandes tactiles.



① Obstacles

Déblayez les obstacles pour développer une zone. Vous aurez ainsi accès à plus de types de bâtiments différents.

② Nombre d'ouvriers/ Population totale

Il s'agit du nombre total de personnes rencontrées grâce à StreetPass et aux invitations d'amis Internet. Plus la population augmente, plus Norende se reconstruit rapidement.

③ Bâtiment

④ Menu du village de Norende

	Affichez/Masquez les icônes.
	Faites un zoom avant/ arrière.
	Recevez des profils récupérés via StreetPass.
	Revenez à la carte du monde ou à la ville.

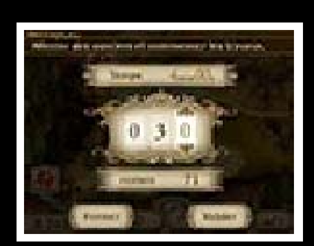
⑤ Icône Colosse

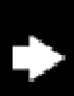
Touchez pour consulter le menu Colosse (p. 27).

Reconstruction

Reconstruisez le village de Norende en déblayant les obstacles et en érigeant des bâtiments. Touchez et , puis choisissez un nombre d'ouvriers pour lancer les travaux. Le temps nécessaire pour rebâtir le village dépend du nombre d'ouvriers employés.

◆ Il est possible de modifier le nombre d'ouvriers à tout moment.







Effets de la reconstruction

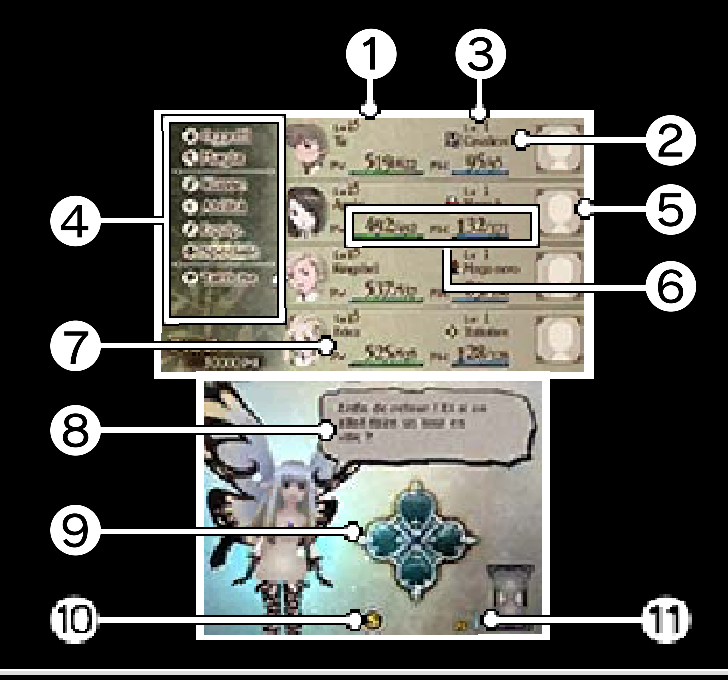


Les bâtiments terminés vous envoient de temps à autre des objets en récompense.
Certains bâtiments permettent d'acheter des objets et équipements à des aventuriers. Sélectionnez un bâtiment terminé pour lui faire gagner un niveau et changer les objets obtenus.



15 Écran Menu

Pour afficher l'écran Menu, appuyez sur Ⓧ ou START lorsque vous êtes sur la carte du monde ou dans certains lieux tels que les villes.



① Niveau

Les personnages gagnent des niveaux lorsque leur EXP (points d'expérience) dépasse un certain seuil.

② Classe actuelle

Tous les personnages ont une classe dont dépendent leurs caractéristiques et leurs compétences disponibles (sorts et capacités).

③ Niveau de classe

Le niveau de classe indique à quel point les personnages maîtrisent leur classe actuelle. Ce niveau augmente lorsque vous atteignez un

certain nombre de PC (points de classe). Le personnage obtient alors une nouvelle compétence.

❹ Menu (p. 16 à 20)

❺ Mii d'ami (p. 26)

Les Mii des amis avec qui vous êtes lié par le Mentorat (p. 18) s'affichent ici.

❻ PV et PM (actuels/max)

Les PV diminuent lorsqu'un personnage subit des dégâts et, s'ils tombent à 0, celui-ci se retrouve K.O. (p. 22). Les PM sont nécessaires pour utiliser des capacités et des sorts.

❼ Argent actuel

❽ Messages d'Airy

Les messages d'Airy s'affichent ici.

❾ État des cristaux

La broche s'illumine à chaque fois que vous réveillez un cristal.

❿ Bouton du menu PS

Touchez ce bouton pour afficher le menu PS.

⓫ Nombre de PS actuels

Les PS sont les points nécessaires pour utiliser Bravely Second (p. 25).



⑫ Jauge de PS

Lorsque votre console Nintendo 3DS est en mode veille, cette jauge se remplit et devient pleine au bout de huit heures. Lorsqu'elle est pleine, les PS se régénèrent d'un point. Il est également possible de récupérer des PS avec des boissons PS.

Menu PS

Vous pouvez récupérer des PS en achetant des boissons dans le menu PS.



Acheter Boisson PS (p. 32)	Achetez une boisson PS avec de l'argent réel.
Utiliser Boisson PS	Utilisez une boisson PS. Chaque boisson permet de récupérer trois PS.



Objet

Utilisez les objets à votre disposition. Sélectionnez un objet puis la cible sur laquelle vous souhaitez l'utiliser.



Magie

Lancez des sorts en sélectionnant le type de magie que vous souhaitez utiliser, puis la cible de votre choix. Utilisez Ⓨ pour trier.



À propos de la magie

La magie est une compétence disponible pour certaines classes. Il en existe différentes sortes, dont la magie noire (offensive) et la magie blanche (soins/défensive). Pour l'utiliser, vous devez posséder la compétence et le parchemin correspondants.

Classe

Vos personnages peuvent changer de classe. Lorsque cela se produit, leurs caractéristiques, leurs aptitudes armes/armures et leur

apparence changent. Consultez les informations détaillées qui s'affichent sur l'écran tactile avant de décider quelle classe choisir.

◆ Le nombre de classes dont vous disposez peut augmenter au fur et à mesure que vous progressez dans l'aventure.



Compétences

Il s'agit de la liste des compétences apprises pour une classe.

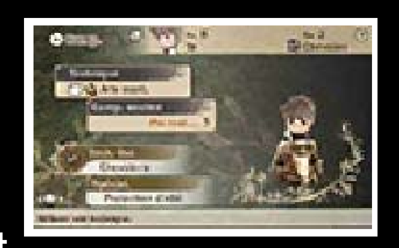
Aptitudes armes/armures



Chaque classe dispose d'une aptitude à utiliser différentes armes et armures. Cette aptitude est notée de S à E.
Plus elle est proche de S, plus l'équipement augmentera les statistiques du personnage.



Compétences



Sélectionnez les compétences que vous souhaitez utiliser et affichez les compétences et caractéristiques de la classe actuelle du personnage.

Technique	Sélectionnez une technique.
Comp. soutien	Choisissez une classe et une compétence pour sélectionner des compétences de soutien.
Tech. Fixe	Placez le curseur sur cette option pour afficher une liste des techniques fixes sur l'écran tactile.
Spécial.	Placez le curseur sur cette option pour afficher une description de la spécialité de la classe actuelle sur l'écran tactile.

Catégories de compétences

Les compétences disponibles pour les personnages sont réparties entre les catégories suivantes.

Compétences disponibles sans paramétrage

Techniques fixes

Les techniques apprises pour la classe actuelle.

Spécialités

Les compétences de la classe actuelle qui prennent effet immédiatement.

Compétences devant être paramétrées

Techniques

Les techniques apprises par un personnage pour chaque classe. Elles n'ont d'effet que lorsque vous les utilisez.

Comp. soutien

Ces compétences prennent effet immédiatement. Tant qu'il vous reste assez de points, vous pouvez les paramétrer comme bon vous semble.

Équiper



Il est possible de modifier l'équipement d'un personnage.
L'écran 3D affiche l'équipement et les objets actuels, tandis que l'écran tactile affiche les statistiques et l'image du personnage équipé (p. 29).

 Changer d'équipement

Sélectionnez l'emplacement à modifier, puis l'équipement à utiliser. Vous pouvez également sélectionner RETIRER ou appuyer sur Ⓨ pour vider l'emplacement.
Lorsque vous choisissez RECOMMANDÉ ou OPTIMUM, l'équipement de l'inventaire du personnage est utilisé automatiquement.

Armes dans chaque main

Lorsque vous vous équipez d'une arme dans chaque main, la mention « 2 mains » s'affiche. Puisque vous n'utilisez aucun bouclier, vous risquez d'encaisser d'importants dégâts, mais pourrez asséner un plus grand nombre d'attaques.

Spécial



Les coups spéciaux deviennent disponibles lorsque certaines conditions sont remplies au combat. Les conditions diffèrent en fonction du type d'arme, mais une fois remplies, le coup spécial de l'arme peut être utilisé.

 Composition



Lorsque vous sélectionnez un coup spécial, l'écran Composition s'affiche afin que vous puissiez choisir les éléments que vous souhaitez utiliser pour améliorer cette attaque.

◆ Les types d'éléments que vous pouvez choisir dépendent du coup spécial et il n'est possible de choisir qu'un seul élément par type.



Noms des coups spéciaux/ Messages



Touchez SPÉCIAL sur l'écran Coups spéciaux ou l'écran Composition pour modifier le nom des coups spéciaux. Touchez MESSAGES ATTAQUE ou MESSAGES SOUTIEN pour modifier ce que dit un personnage lorsqu'il utilise un coup spécial.



Tactiques (p. 18 à 20)

Affichez le menu Tactiques.

Dans l'écran Menu, sélectionnez TACTIQUES pour afficher le menu suivant.

Amis



Affichez la liste des amis et invités (p. 26) sur l'écran 3D. Votre propre profil apparaît alors sur l'écran tactile. Touchez MOD. pour modifier votre message.

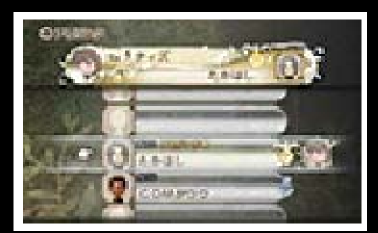


Menu Amis

Sélectionnez un ami ou un invité et appuyez sur Ⓐ pour afficher le menu suivant.

Trier	Triez la liste.
Suspendre actu./ Reprendre actu.	La désactivation des mises à jour empêche l'actualisation des profils lorsque vous actualisez des données (p. 31).
Protéger/ Suspendre Protection (lorsque la liste des invités est affichée)	Vous pouvez protéger jusqu'à cinq profils d'invités afin d'empêcher qu'ils soient effacés.
Supprimer	Supprimez le profil sélectionné.

Mentorat



Le Mentorat est une fonctionnalité spéciale permettant à vos personnages d'utiliser des compétences apprises par les personnages d'un ami (p. 26). Vous pouvez lier un ami par personnage.

◆ Vous ne pouvez pas utiliser le Mentorat avec des invités (p. 26).





19 Menus Tactiques (2/3)

État

L'écran 3D présente l'expérience (EXP) et des informations concernant la classe du personnage sélectionné. L'écran tactile affiche l'image du personnage, son équipement et différents renseignements sur son état.



❶ Expérience

Niveau actuel	Niveau actuel du personnage.
Niveau suivant	EXP nécessaire pour atteindre le niveau suivant.
EXP totale	Total de l'EXP obtenue.

❷ Classe

Classe actuelle	Classe actuelle du personnage.
Niveau suivant	Points de classe (PC) nécessaires pour atteindre le niveau suivant.
Total pts classe	Total des PC obtenus.

❸ Image du personnage avec l'équipement sélectionné

Touchez pour faire pivoter l'image dans la direction souhaitée. Vous pouvez aussi afficher le personnage sur l'écran 3D.

❹ État

Permutez entre les onglets Valeur de départ, Valeur actuelle, Statistiques, Immunités et Résistances. Touchez un élément pour obtenir plus de détails.

Valeur actuelle

Droite	La puissance d'attaque de la main droite influe sur les dégâts infligés.
Gauche	La puissance d'attaque de la main gauche influe sur les dégâts infligés.
DÉF	La défense influe sur la quantité de dégâts physiques encaissés.

ATT M	La puissance d'attaque magique influe sur les dégâts magiques infligés.
DÉF M	La défense magique influe sur les dégâts magiques encaissés.
VIS	La visée influe sur les chances de toucher sa cible.
ESQ	L'esquive influe sur les chances d'éviter les attaques.

Valeur de départ

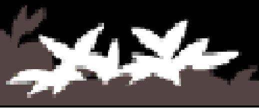
PV	PV max (p. 21).
PM	PM max (p. 21).
FOR	La force influe sur la puissance d'attaque.
VIT	La vitalité influe sur les défenses contre les attaques physiques.
INT	L'intelligence influe sur la magie noire.
PSY	Le psychisme influe sur la magie blanche.
DEX	La dextérité influe sur la précision et les chances d'exécuter une Attaque Brave (p. 21).

AGI	L'agilité influe sur l'ordre des actions, le nombre d'attaques et l'esquive.

Éléments et résistance

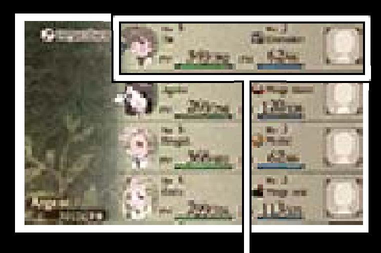
Il existe en tout sept forces élémentaires (le feu, l'eau, le vent, la terre, la foudre, la lumière et l'ombre). Certains équipements et compétences permettent aux personnages de s'en servir pour attaquer. En fonction de la cible, ils peuvent avoir les effets suivants.

Vulnérabilité	La cible encaisse davantage de dégâts.
Résistance	La cible encaisse moins de dégâts.
Absorption	Les dégâts encaissés sont convertis en PV.
Annulation	La cible n'encaisse aucun dégât.

Organiser

Vous pouvez modifier l'ordre de vos personnages. Le chef de file (en haut de la liste) apparaît sur la carte du monde, dans les villes, etc.



Chef de file

Config.

Modifiez les paramètres du jeu.



Paramètres combat

Confirmer début tour	Validez ou non le début de votre tour.
Paramètres raccour.	Définissez les raccourcis de Brave et Default (p. 24).
Actualiser (envoi)	Actualisez ou non les profils lors de l'envoi de données (p. 26).
Par défaut	Rétablissez les paramètres par défaut.



Paramètres audio

Effets sonores	Réglez le volume des effets sonores.
Musique	Réglez le volume de la musique.
Voix	Réglez le volume des voix.
Par défaut	Rétablissez les paramètres par défaut.



Paramètres messages

Paramètres voix	Choisissez la langue que parlent les personnages.
Paramètres textes	Choisissez la langue des textes à l'écran.
Défilement messages	Réglez la vitesse d'affichage des messages.
Défilement auto.	Activez/Désactivez le défilement automatique.
Par défaut	Rétablissez les paramètres par défaut.



Paramètres système

Droite/gauche sur la manette + pour Valider/ Annuler	Paramétrez l'utilisation de ✚ pour valider/ annuler.
Position curseur	Déterminez si le curseur reste immobile lorsqu'une fenêtre est ouverte.
Sauvegarde auto.	Activez/Désactivez la sauvegarde automatique.
Par défaut	Rétablissez les paramètres par défaut.



Difficulté

Repère destination	Affichez/Masquez les repères de destination.
Gain EXP	Acitivez ou désactivez l'obtention d'EXP après le combat.
Obt. pg	Activez ou désactivez l'obtention de pg après le combat.
Gain pts classe	Activez ou désactivez l'obtention de PC après le combat.

Nbre ennemis	Réglez la fréquence des rencontres ennemies sur la carte.
Difficulté	Réglez la force des ennemis en combat.
Par défaut	Rétablissez les paramètres par défaut.

21 Écran Combat

L'écran Combat s'affiche au début de chaque affrontement ou lorsque vous croisez des ennemis dans un donjon ou d'autres zones.



❶ Ennemi

❷ Alliés

L'ordre dans lequel se trouvent vos alliés dépend de la façon dont ils ont été organisés (p. 20). Le chef se trouve le plus à gauche de l'écran.

❸ Description de l'action sélectionnée

❹ Actions

Sélectionnez une action pour entamer le combat.

❺ PB

Les points Brave sont nécessaires pour accroître le nombre d'actions exécutées et utiliser certaines

compétences.

❻ PV et PM

Le nombre de PV baisse lorsqu'un personnage encaisse une attaque. S'ils tombent à 0, celui-ci est mis K.O. (p. 22). Les PM permettent d'utiliser des capacités et des sorts.

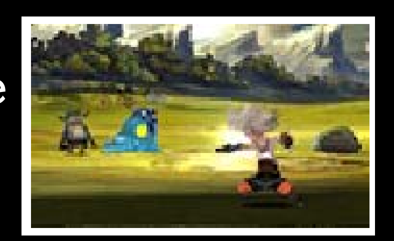


Initiative et Attaque Brave

Un ennemi ou un allié peut parfois commencer le combat en mode Initiative ou Attaque Brave. Initiative permet aux alliés (ou ennemis) d'être les seuls à pouvoir agir au premier tour. Attaque Brave permet de commencer le combat avec +1 PB.

22 Règles de combat

Déroulement des combats



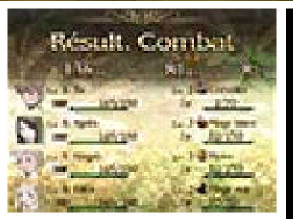
Sélectionnez une action (p. 23). Une fois que tous les alliés et ennemis ont agi, un nouveau tour commence, vous permettant de choisir une autre action.

 Réguler la vitesse du combat

Utilisez ✜ pour réguler la vitesse des actions (Pause, 1 x, 2 x, 4 x).

Fin du combat





Si vous triomphez de tous vos ennemis, vous remportez le combat et l'écran Résultats combat s'affiche. L'écran 3D indique les bonus de combat obtenus et l'écran tactile présente l'expérience (EXP), les points de classe (PC), l'argent (pg) et les objets gagnés.

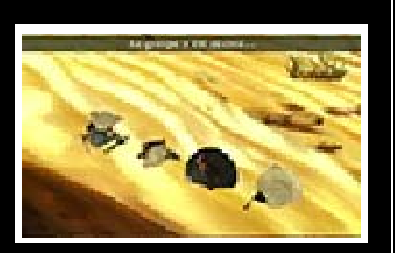
 Bonus de combat

Les bonus vous sont attribués lorsque vous remportez un combat en remplissant certaines conditions. L'obtention de bonus vous permet d'obtenir de l'EXP, des PC et des pg.



Fin de la partie

Le groupe entier est décimé lorsque les PV de tous ses membres tombent à zéro. Appuyez sur Ⓐ ou 🄻 pour revenir à l'écran-titre.



Altérations d'état

Les altérations d'état sont infligées par certaines attaques physiques ou magiques. Utilisez un objet ou un sort pour les dissiper. Vous trouverez ci-dessous une description sommaire de certaines altérations d'état.

K.O.	Les personnages inconscients ont zéro PV et ne peuvent plus agir.

Poison	Les personnages empoisonnés encaissent des dégâts à chaque fin de tour.
Ténè-bres	Les attaques des personnages touchés sont moins efficaces.
Mutisme	Certaines compétences nécessitant des PV, PM ou PB ne peuvent plus être utilisées.
Sommeil	Les personnages endormis ne peuvent plus rien faire jusqu'à ce qu'ils soient attaqués.
Paralysie	Les personnages paralysés ne peuvent plus bouger.
Folie	Les personnages touchés attaquent leurs alliés ou fuient le combat.

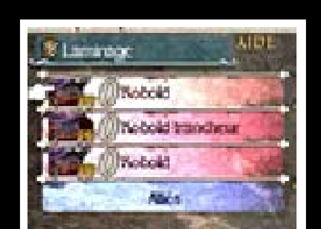


23 Actions

Attaque

Attaquez la cible sélectionnée avec l'arme dont vous êtes équipé.

Compétences



Utilisez des Techniques et Techniques fixes. Sélectionnez une cible à attaquer/soigner. Certaines compétences (certains sorts notamment) vous permettent de sélectionner plusieurs cibles à la fois.

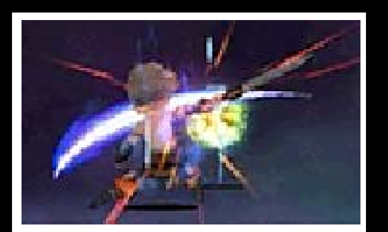
Brave (p. 24)

Utilisez des PB pour augmenter le nombre d'actions effectuées.

Default (p. 24)

Accumulez des PB en vous défendant.

Coups spéciaux



Les coups spéciaux (p. 17) deviennent disponibles lorsque certaines conditions sont remplies. Sélectionnez un coup spécial, puis la cible à attaquer/soigner.

Assistance (p. 24)

Utilisez les coups de vos amis ou invités et ajoutez/changez le coup que vous leur envoyez.

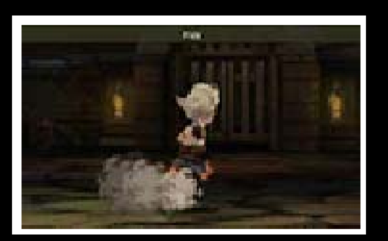
Objets

Utilisez les objets à votre disposition et changez d'équipement. Sélectionnez un objet, puis la cible sur laquelle l'utiliser.

◆ Vous pouvez effectuer une autre action après avoir changé d'équipement.

Fuir

Fuyez le combat. Il suffit qu'un personnage y parvienne pour que tout le groupe suive.





24 Techniques spéciales

Brave et Default

Les personnages bénéficient généralement d'une action par tour, mais il est possible d'en obtenir davantage à l'aide des techniques Brave et Default. Les ennemis peuvent également les utiliser au combat.



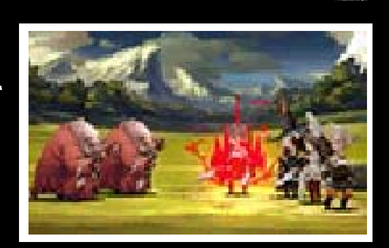
Accumuler des PB avec Default



Sélectionnez DEFAULT pour accumuler des PB en vous défendant. Vous pouvez obtenir jusqu'à trois PB.



Augmenter le nombre d'actions avec Brave

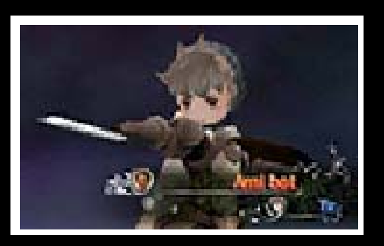


Sélectionnez BRAVE pour utiliser des PB et augmenter le nombre d'actions pour le tour en cours (quatre au maximum). Cette technique est utilisable même lorsque vos PB sont à zéro. Toutefois, vous ne pourrez plus effectuer la moindre action s'ils sont négatifs.

◆ Default ne peut pas être utilisé à la suite de Brave.

◆ Lorsque les PB sont négatifs, 1 PB est restitué à la fin de chaque tour.

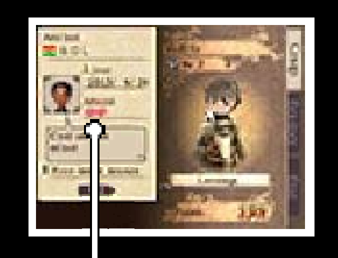
Assistance



Faites appel aux actions d'amis/ invités (p. 26). Sélectionnez l'ami/ invité dont vous avez besoin, le coup à utiliser et la cible à attaquer/soigner.



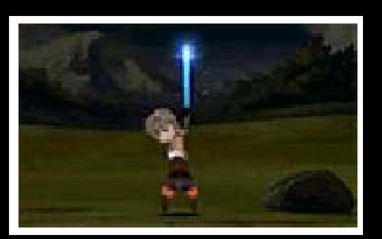
Affinité



Plus vous faites appel à un ami, plus votre affinité grandit et plus ses coups sont efficaces.

◆ L'affinité n'agit pas sur les invités.

Envoi (assistance)



Ajoutez/modifiez le coup qui figure dans le profil que vous envoyez. Sélectionnez ENVOI, puis ACTION (l'action à ajouter).



25 Bravely Second

Bravely Second est une compétence permettant à vos personnages d'agir alors que l'ennemi est pétrifié. Pendant que Bravely Second est activé, vous pouvez utiliser des PS (p. 15) pour exécuter des techniques.

Arrêter le temps



Appuyez sur START pendant la sélection d'une technique ou au cours d'une action pour activer Bravely Second.

Utiliser des PS pour exécuter des actions



Coût en PS

Sélectionnez un personnage, puis une technique pour afficher son coût en PS. Choisissez C'EST PARTI ! pour exécuter la technique choisie. Bravely Second peut être activé même lorsque les PS sont nuls, mais ne pourra plus être utilisé avant que ceux-ci ne soient à nouveau à zéro.

- Le coût en PS varie en fonction de la technique utilisée.
- Vous pouvez également utiliser Brave et des coups spéciaux. L'utilisation de Brave nécessite


des PS.

26 Envoyer/Recevoir des profils

Le jeu vous permet d'envoyer votre propre profil et de recevoir celui d'autres joueurs via StreetPass, par Internet ou en local. Chaque profil contient un Coup envoyé (coup utilisé lors de l'Assistance) et des informations personnelles.

◆ Pour échanger des profils, vous devez accepter de partager le vôtre.

Ajouter/Modifier votre profil



Vous pouvez ajouter/modifier votre Coup envoyé comme indiqué ci-dessous. Pour modifier le message de votre profil, sélectionnez TACTIQUES > AMIS, puis touchez MOD. sur l'écran tactile.



Coup envoyé

Ajoutez/Modifiez votre Coup envoyé en sélectionnant ENVOI sous ASSISTANCE. Sélectionnez OUI à la fin d'un combat pour envoyer votre profil.

Recevoir des profils

Tous les profils que vous recevez sont ajoutés en tant qu'Amis ou Invités.



Amis

Lorsque les deux utilisateurs sont reconnus en tant qu'amis, les profils reçus sont ajoutés en tant que tels. Au bout de vingt amis, il vous faudra en supprimer avant de pouvoir en ajouter de nouveaux.



Invités

Les profils que vous ne recevez pas via AJOUTER AMIS (p. 31) ou StreetPass (p. 28 et 29) sont ajoutés en tant qu'invités. Au bout de vingt invités, les nouveaux venus écrasent les plus anciens.

◆ Le Mentorat ne fonctionne pas avec les profils d'invités (p. 18).

Ajouter des amis/Actualiser les données

L'option AJOUTER AMIS permet aux utilisateurs de s'enregistrer en tant qu'amis via différents moyens de communication. L'option ACTU. DON. vous permet de mettre à jour les profils des joueurs que vous avez ajoutés en tant qu'amis.



27 Colosses

Les colosses sont de puissants monstres que vous ne croiserez pas à chaque détour du chemin. Les vaincre peut vous permettre d'obtenir des objets spéciaux.

Obtenir des colosses

Vous pouvez obtenir des colosses de la manière décrite ci-dessous. Remarque : le colosse obtenu ne sera pas ajouté à l'Encyclopédie.



Recevoir via Internet (Actualiser données)

Vous pouvez recevoir un colosse lors d'une actualisation des données (p. 31). Il apparaît alors dans le village de Norende (p. 14).



Colosse

◆ Une fois que vous avez vaincu un colosse, il ne vous est plus possible de le recevoir à nouveau via l'option ACTU. DON.



Recevoir via StreetPass

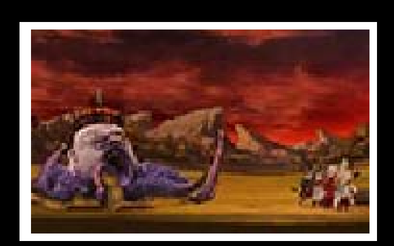
Vous recevez automatiquement les colosses que d'autres joueurs vous envoient via StreetPass.

◆ Vous pouvez recevoir le même colosse plusieurs fois.

◆ Vous pouvez recevoir jusqu'à sept colosses. Au bout de sept, les nouvelles créatures reçues écrasent les plus anciennes.

◆ Vous ne perdez pas les colosses que vous envoyez via StreetPass.

Combattre les colosses



Après avoir reçu un colosse, vous pouvez afficher le menu Colosse en touchant l'icône correspondante dans le village de Norende.

 Menu Colosse

Combat	Engagez le combat contre un colosse. Ceux que vous éliminez disparaissent.
Prot.	Sélectionnez PROT. pour empêcher la suppression d'un colosse lorsque vous en possédez plus de sept.
Envoi	Permet de choisir un colosse à envoyer via StreetPass.

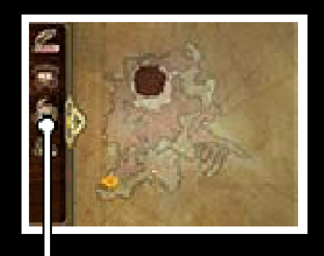


Échanger des profils et des colosses (StreetPass)

Les consoles Nintendo 3DS pour lesquelles la fonctionnalité StreetPass est activée pour ce jeu échangent automatiquement des profils et des colosses.

◆ StreetPass doit être activé sur les deux consoles.

Activer StreetPass



Messagerie

Lorsque vous utilisez StreetPass pour la première fois, ouvrez la Messagerie du menu Carte (p. 13). Vous pouvez ajouter un profil à envoyer à partir de votre console.

Désactiver StreetPass

Pour désactiver StreetPass, allez dans GESTION DES DONNÉES > STREETPASS sur votre console Nintendo 3DS, sélectionnez l'icône de ce logiciel et touchez l'option DÉSACTIVER STREETPASS.



29 Données StreetPass

Envoyer/Recevoir des données (StreetPass)

Lorsque vous passez à proximité d'un utilisateur ayant activé Streetpass, les profils et colosses des deux consoles sont automatiquement partagés.

◆ Pour de plus amples informations sur l'échange des colosses, reportez-vous à la page 27.



Messagerie (menu Carte)

Lorsque vous passez à proximité d'un utilisateur ayant activé Streetpass, ACTUALISER s'affiche dans la Messagerie du menu Carte. Touchez cette icône pour consulter son profil.



Messagerie (menu du village de Norende)

Lorsque vous passez à proximité d'un utilisateur ayant activé Streetpass, ACTUALISER s'affiche dans la Messagerie du menu du village de Norende. Touchez cette icône pour consulter son profil.



30 Communication sans fil locale

À propos de la communication sans fil locale

Si un autre joueur et vous possédez tous deux une console Nintendo 3DS et une carte de jeu Bravely Default, vous pouvez devenir respectivement hôte et invité, et vous ajouter en tant qu'amis ou actualiser vos profils.



Matériel nécessaire

- Une console Nintendo 3DS par joueur
- Une copie du jeu par joueur

Ajouter des amis

Dans le menu Aventurier (p. 12) ou Sauvegarde (p. 13), choisissez AJOUTER AMIS > ENREGISTRER (LOCAL), pour lancer la procédure d'ajout de votre nouvel ami.



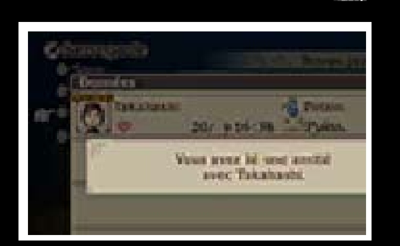
1. Trouver le nouveau joueur



Si vous êtes l'hôte, contentez-vous d'attendre l'invité. Si vous êtes l'invité, vous devez lancer une recherche. Une fois l'hôte trouvé, sélectionnez son nom dans la liste pour envoyer une demande. Il lui faut alors accepter ou rejeter votre demande.



2. Valider l'ajout d'amis



L'ajout d'amis est validé lorsque l'hôte accepte la demande de l'invité.

◆ Vous pouvez actualiser vos profils en utilisant l'option ACTU. DON. (p. 31).



31 Interactions en ligne

À propos des interactions en ligne (Internet)

Connectez-vous à Internet pour profiter d'interactions en ligne comme l'ajout d'amis, l'actualisation de profils et de données ainsi que l'obtention de colosses.

Ajouter des amis

Dans le menu Aventurier (p. 12) ou Sauvegarde (p. 13), choisissez AJOUTER AMIS > ENREGISTRER (INTERNET) pour vous connecter à Internet et enregistrer de nouveaux amis.

◆ Si vous souhaitez ajouter un ami par Internet, vos deux consoles doivent déjà être connectées l'une à l'autre.

Actualisation des données

Dans le menu Aventurier (p. 12) ou Sauvegarde (p. 13), choisissez ACTU. DON. pour vous connecter à Internet et obtenir différentes mises à jour.



Celles-ci comprennent :

- L'envoi de votre profil
- L'actualisation des profils de vos amis
- L'envoi de données de sauvegarde

- La réception d'objets ou de quêtes dans certains cas
- La réception de profils d'invités (p. 26), le cas échéant

◆ L'actualisation des données permet d'obtenir des colosses.



Acheter des boissons PS (objet premium) (contenu additionnel payant)

Le jeu vous proposera d'acquérir des boissons PS contre de l'argent réel dans le menu PS (p. 15).



Achat

Dans le menu PS, sélectionnez ACHETER BOISSON PS. Sur l'écran qui s'affiche, saisissez le nombre de boissons que vous souhaitez acheter, puis validez.



Remarques sur l'achat des boissons PS (objet premium)

- Consultez l'historique de votre compte Nintendo eShop pour vérifier le contenu que vous avez acheté.
- Ce contenu n'est pas remboursable et ne peut pas être échangé contre d'autres produits ou services.
- Tout contenu acheté peut être téléchargé à nouveau gratuitement.

◆ Il est possible que ce contenu ne puisse pas être téléchargé à nouveau ultérieurement si le service est interrompu temporairement ou définitivement, ou si vous effacez votre compte

Nintendo eShop. Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi électronique du Nintendo eShop.

- Ce contenu va être sauvegardé sur la carte SD.
- Ce contenu n'est compatible qu'avec la console Nintendo 3DS sur laquelle son achat a été effectué. Si vous insérez la carte SD dans une autre console, ce contenu ne sera pas reconnu.

Approvisionner votre compte

Pour acheter des boissons PS, votre compte Nintendo eShop doit être suffisamment approvisionné.

Pour approvisionner votre compte, vous devez disposer, au choix :

- d'une Nintendo eShop Card,
- d'un code d'activation Nintendo eShop,
- d'une carte bancaire.

◆ Si vous sauvegardez les informations de votre carte bancaire dans votre console, vous n'aurez pas besoin de les saisir pour chaque approvisionnement.

◆ Vous pouvez effacer les informations de votre carte bancaire à tout moment, en sélectionnant PARAMÈTRES/ AUTRES dans le menu du Nintendo eShop.



33 Nous contacter

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo : www.nintendo.com

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS ou visitez le site :
support.nintendo.com

■Pawn Abstract Machine / Apache License 2.0